

EVALUASI PROGRAM TELEVISI PENDIDIKAN “KARTUN ANAK”

**Oleh : Annie Rufeidah, S.Pd., M.Pd. & Prof. Dr. H. Syofyan Saad, M.Pd.,
& Dr. Kadir, M.Pd.**

Dosen Prodi D-III Sekretari/Adm. Perkantoran Universitas Pamulang

anniekyoushi@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu program televisi yang memiliki nilai edukasi dan sangat digandrungi oleh anak-anak ialah film kartun, seperti serial kartun Doraemon. serial kartun yang berasal dari Jepang ini menjadi tontonan yang sangat ditunggu-tunggu waktu tayangnya oleh para penonton terutama anak-anak. salah satu alasan yang menjadikan serial kartun Doraemon ini sebagai kartun yang banyak disukai oleh para anak-anak ialah adanya cerita yang lucu, menarik dan bagus. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui penayangan program televisi kartun anak dari serial kartun Doraemon telah memenuhi standar yang telah ditetapkan oleh UU lembaga sensor film dengan mengevaluasi berbagai komponen di dalamnya. Evaluasi Program Televisi Pendidikan “Kartun Anak”, dengan menggunakan model evaluasi Countenance yang terdiri dari 3 komponen yaitu : 1) Antecedents/masukan, 2) Transaction/Proses, 3) Outcomes/Hasil. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan 3 langkah yaitu mendeskripsikan data, reduksi data dan menyimpulkan. Teknik penelitian yang digunakan untuk dapat mengevaluasi seluruh komponen dengan menyeluruh yaitu menggunakan wawancara, observasi, studi dokumen dan kuesioner. Temuan hasil evaluasi dengan menggunakan model Countenance ini yaitu : 1) Evaluasi Antecedents : Kebijakan dan tujuan dari Penayangan serial kartun Doraemon di televisi sudah sesuai dengan UU No. 33 perfilman th. 2009 dari lembaga sensor film. Sehingga tayangan serial kartun Doraemon dapat ditayangkan di televisi. 2) Evaluasi Transaction : Waktu penayangan dan proses penayangan serial kartun Doraemon sudah sesuai dengan standar pedoman perilaku penyiaran dan standar program siaran tahun 2012. Hanya saja ada hal yang perlu ditanggapi yaitu harus adanya pendampingan dari orang tua ketika anak-anak sedang menonton film. 3) Evaluasi Outcomes : Setelah menonton serial kartun Doraemon dampak dari perilaku anak lebih ke arah yang positif seperti siswa mengerti arti persahabatan dengan temannya dan suka saling menolong dengan sesama. Namun terdapat pula dampak negatif yang orang tua nyatakan bahwa anak mereka suka lupa waktu kalau sudah menonton film. Walaupun masih ada sedikit dampak negatif dari serial kartun Doraemon tapi siswa masih bisa menerima dengan baik pesan yang ada di dalam serial kartun Doraemon.

Kata Kunci : Edukasi, Film Kartun, UU Lembaga Sensor Film, Masukan, Proses, Hasil

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Fenomena modern yang terjadi di awal milenium ketiga ini yang lebih populer dengan sebutan globalisasi memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam kehidupan umat manusia. Perkembangan teknologi dan sains yang sangat pesat telah memungkinkan terciptanya komunikasi bebas lintas benua, lintas negara, lintas daerah tanpa batas. Hal ini tidak terlepas dari hasil kreasi manusia menciptakan alat-alat komunikasi canggih seperti media audio (radio) dan audiovisual (televisi, internet dan lain-lain). Hadirnya alat-alat komunikasi yang canggih tersebut sangat memungkinkan untuk mempercepat jalur informasi dari satu tempat ke tempat lain. Peristiwa yang sedang terjadi di seluruh pelosok dunia, detik ini pula bisa diketahui oleh penduduk di belahan dunia lain melalui siaran televisi maupun lewat internet mengenai kejadian tersebut. Perkembangan alat-alat teknologi dapat memberi kemudahan kepada masyarakat. Berkembangnya alat-alat teknologi di sekitar masyarakat tidak membuat masyarakat meninggalkan kebiasaan menonton televisi. Televisi masih dijadikan sebagai sumber informasi. Informasi ataupun tontonan yang ditayangkan di media massa, baik di televisi, maupun media lain tentu tidak semua memberikan nilai positif. Di dalamnya terdapat kepentingan-kepentingan ideologi.

Adapun pengertian televisi menurut Azhar Arsyad (2011, h. 51) menjelaskan sebagai berikut:

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Saat ini televisi juga dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara, yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang kita saksikan sementara ia terjadi dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau pita video. Ketika kita menyaksikan siaran peristiwa di satu tempat, kita seakan-akan mengamati dan menjalani pengalaman kehidupan nyata. Kita dapat mendengar dan melihat bahkan merasakannya (Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, hal. 51)

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak. Dilihat dari sudut jumlah penerima pesannya, televisi tergolong ke dalam media massa (Arief S. Sadiman. 2014 . *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: RajaGrafindo Persada, hal. 71)

Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi komunikasi khususnya televisi, yang penting untuk diperhatikan adalah pendidikan yang termasuk dalam *incidental learning*, yaitu perolehan gagasan informasi, sikap atau nilai, di mana kedua pihak yang memberi dan menerima tidak merencanakan secara sengaja dan bertujuan (Yusufhadi Miarso. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana, hal. 444)

Banyaknya tayangan televisi membawa nilai budaya asing serta menunjukkan adegan kekerasan dan pencabulan meresahkan kalangan pendidik dan orang tua, sehingga menyebabkan terjadinya *incidental learning negatif*.

Televisi dengan berbagai programnya mampu memberikan informasi, pendidikan, hiburan, serta mampu merubah perilaku permirsa di berbagai belahan dunia. Salah satu program televisi yang sangat digemari oleh anak-anak adalah film kartun. Banyak film kartun anak-anak yang ditayangkan berasal dari negara asing yang mungkin mempunyai latar belakang budaya yang berbeda. Salah satunya negara yang banyak menyuplai film kartun adalah negara Jepang. Film kartun Doraemon yang di tulis oleh Fujimoto Hiroshi berasal dari Jepang adalah salah satu yang digemari oleh anak-anak. Doraemon yang merupakan tokoh utama dilakonkan oleh kucing ajaib yang dikirim dari keturunan Nobita, di masa depan untuk membantu Nobita.

Berdasarkan pendapat oleh Mariana A. Noya Letuna (2012) bahwa hampir sepertiga responden (31%) menyukai film berjudul Doraemon dengan alasan film Doraemon ceritanya menarik, lucu dan bagus. Banyak adegan-adegan ajaib dan penuh khayalan yang menarik seperti terbang menggunakan kipas angin di kepala, dapat menghilang, mengeluarkan benda-benda dari kantong ajaib, dan mempunyai pintu ke mana saja untuk menolong temannya yaitu Nobita. Doraemon selalu membantu Nobita dengan berbagai peralatan yang tersimpan dalam kantong ajaibnya. Selain itu, film ini dinilai karena letak *setting* pada lokasi pemandangannya indah, lagu-lagunya enak didengar dan mudah diikuti. Tokoh Doraemon disenangi karena baik, suka menolong, wajahnya lucu, memiliki sifat tanggung jawab, sopan dan pemberani, jujur tidak membedakan antara si kaya dengan si miskin dan penampilannya unik. Hal yang dapat ditiru adalah sifat suka menolong orang yang membutuhkan bantuan, tidak boleh iri atau sirik, suka bergaul dengan teman dan kreatif.

Tokoh Doraemon paling banyak penggemarnya di antara 10 tokoh film kartun lainnya menurut Mariana A. Noya Letuna bahwa 23% dengan alasan Doraemon baik, suka menolong, wajahnya lucu, memiliki sifat tanggung jawab, sopan, pemberani, jujur dan tidak suka membedakan-bedakan antara si kaya dengan si miskin (Mariana A. Letuna. 2012.” Pengaruh Exposure Film Kartun Doraemon di RCTI terhadap Perilaku Prososial Anak-anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Communio* 1-1 Januari 2012 : 36-37).

Menurut Kasali mengutip pendapat Achlina dan Suwardi, (2011) menjelaskan bahwa: Disadari atau tidak, siaran televisi sangat efektif dalam mengubah opini publik tentang gaya hidup masyarakat. Pengaruh siaran televisi tidak bersifat linier. Artinya, jika hari ini seseorang menonton adegan kekerasan, ia tidak serta merta melakukan tindakan kekerasan hari itu juga. Tetapi tontonan tersebut mengendap di dalam alam bawah sadar dan dapat keluar sewaktu-waktu dalam beragam bentuk (Rhenald Kasali. 2013. *Camera Branding: Cameragenic VS. Auragenic*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama. hal. 112-113).

Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang diuraikan di atas, Identifikasi Masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Komponen masukan (*antecedent*)
 - a. Kebijakan dari program penayangan serial film kartun Doraemon.
 - b. Tujuan dari program penayangan serial film kartun Doraemon.
2. Komponen proses (*transaction*)
 - a. Waktu penayangan serial film kartun Doraemon.
 - b. Proses penayangan dari serial film kartun Doraemon.
3. Komponen hasil (*outcomes*)
 - a. Dampak penayangan serial film kartun Doraemon.

Perumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi Masalah di atas, maka Perumusan Masalah yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

1. Komponen masukan (*antecedent*)
 - a. Bagaimanakah kebijakan dari program penayangan serial film kartun Doraemon?

- b. Bagaimanakah tujuan dari program penayangan serial film kartun Doraemon?
2. Komponen proses (*transaction*)
 - a. Bagaimanakah waktu penayangan serial film kartun Doraemon?
 - b. Bagaimanakah proses penayangan dari serial film kartun Doraemon?
3. Komponen hasil (*outcomes*)
 - a. Bagaimanakah dampak penayangan serial film kartun Doraemon?

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi sekaligus pertimbangan bagi orang tua, guru dan masyarakat dalam rangka memberikan sentuhan pendidikan yaitu memahami nilai-nilai kehidupan sosial pada anak melalui media yang dekat dengan mereka. Film atau serial kartun yang mengandung muatan nilai-nilai pendidikan serta sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat terealisasi dengan baik.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi dengan menggunakan model Countenance yang terdiri dari 3 komponen yaitu :

1. *Antecedents*/masukan,
2. *Transaction*/Proses,
3. *Outcomes*/Hasil.

Adapun teknik analisis data yang digunakan menggunakan 3 langkah yaitu mendeskripsikan data, reduksi data dan menyimpulkan. Sedangkan teknik penelitian yang digunakan untuk dapat mengevaluasi seluruh komponen dengan menyeluruh yaitu menggunakan wawancara, observasi, studi dokumen dan kuesioner. penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Objek dalam penelitian ini ialah para siswa SDN Ciputat 01 dengan alamat Jl. KH. Dewantoro No.6 Ciputat Tangerang Selatan.

Kajian Teori

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang digunakan untuk memancarkan dan menerima siaran gambar bergerak, baik itu yang monokrom (hitam putih),

maupun warna, biasanya dilengkapi oleh suara. Menurut Hamalik mengemukakan bahwa televisi sesungguhnya adalah perlengkapan elektronik, yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara (Oemar Hamalik.1986.*Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni, hal.136).

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang (Arsyad, *op.cit*, hal. 51).

Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkan nya. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi lebih penting adalah mendidik (Arsyad, *op.cit*, hal. 51).

Media televisi sebagai media yang terbukti memiliki kemampuan yang efektif, sehingga dimanfaatkan untuk penyiaran program-program pembelajaran secara nasional agar dapat memperluas kesempatan untuk memperoleh pendidikan, meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan efektivitas pendidikan (Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, hal.117).

Media televisi tidak hanya mengajarkan tingkah laku dan juga tindakan sebagai stimulus membangkitkan tingkah laku untuk dipelajari dari sumber-sumber lain. Ini menunjukkan bahwa media televisi memiliki kekuatan yang ampuh bagi pemirsanya, termasuk film kartun untuk keperluan pendidikan melalui media.

Diantara acara televisi yang paling ditunggu tayangnya oleh penonton ialah film. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup (Arsyad, *Op.cit*, hal. 49).

Film kartun merupakan salah satu film yang ditayangkan di stasiun-stasiun televisi. Kartun merupakan film yang menawarkan imajinasi bagi penonton televisi kelompok umur anak-anak. Anak-anak diajak menjelajahi dunia imajinasi dan fantasi yang jauh. Jika film kartun yang ditonton baik dan mempunyai nilai-nilai positif bagi perkembangan dan kemajuan seorang anak, maka imajinasi yang mempunyai rujukan positif dan tidak asal mengungkap dunia fantasi yang tidak mendidik sama sekali. Sehingga tidak salah jika kemudian film kartun yang tidak mengandung nilai pendidikan dan bahkan mengilustrasikan adegan keras akan berdampak buruk terhadap perkembangan mental dan intelektual anak dikemudian hari. Bisa saja adegan-adegan yang tersaji di dalam film kartun dengan mudah diserap dan dipraktikkan

dalam kehidupan bermain sehari-hari oleh anak-anak kita (A. Muhli Junaidi. 2009. *Bermain dan Belajar Bersama Upin Ipin*. Jokjakarta : DIVA Press, hal 17-18).

Serial Kartun Doraemon diciptakan oleh Hiroshi Fujimoto (1969) selajutnya dijadikan animasi pada tahun 1973, yang lebih dikenal dengannama penanya Fujio F. Fujiko. Pada awalnya, Doraemon diterbitkan sebagai komik strip dalam enam majalah di Jepang pada Januari tahun 1970. Majalah- majalah tersebut adalah majalah Yoiko (anak baik), Yōchien (taman kanak-kanak), Shogaku Ichinensei (kelas 1 SD), Shogaku Yonnensei (kelas 4 SD), dan sejak 1973 majalah Shogaku Gogensei (kelas 5 SD) dan Shogaku Rokunensei (kelas 6 SD). Cerita yang terkandung dalam majalah-majalah itu berbeda-beda, yang berarti pengarangnya harus menulis lebih dari 6 cerita setiap bulannya. Pada tahun 1979, *Coro Coro Comic* diluncurkan sebagai majalah Doraemon. Sejak pertama kali muncul pada tahun 1969, cerita Doraemon telah dikumpulkan dan dibagi ke dalam 45 buku yang dipublikasikan sejak tahun 1974 sampai 1996, dan telah terjual lebih dari 80 juta buku pada tahun 1992. Sebagai tambahan, pada tahun 2005, Shōgakukan menerbitkan sebuah serial tambahan sejumlah 5 jilid dengan judul Doraemon+ (Doraemon Plus), dengan cerita yang berbeda dari 45 volume aslinya. Komiknya terjual lebih dari tujuh juta eksemplar menjelang usianya yang ke-19 tahun. Doraemon, Nobita, dan teman-temannya, muncul ditelvisi Italia, Hongkong, China, Taiwan, Korea, Malaysia, Singapura, Indonesia, Thailand, Rusia, Spanyol, Brasil dan negara-negara Amerika Latin, serta beberapa negara-negara di Timur Tengah pada 1980-an. Setelah hal itu, Doraemon menjadi salah satu komoditi ekspor terlaris produksi industri fantasi Jepang (Imam Musbikin. 2009. *Dibesarkan Kantong Ajaib Doraemon*. Jokjakarta : DIVA Press, hal 18-19).

Pada tahun 1970-an, industri animasi di Jepang sedang bergeliat. Setiap komik yang popularitasnya tinggi dibuat animasinya. Doraemon sebagai komik pendatang baru yang terkenal, peluncuran perdana animasinya di televisi muncul pada tahun 1979. Serial Doraemon telah digemari di stasiun televisi Indonesia selama belasan tahun. Kemunculan perdanannya di TVRI Yogyakarta pada tahun 1980. Diputar hari Senin sampai hari Jumat pukul 06.00 (setahun setelah pertama kali disiarkan di negara asalnya, Jepang). Sejak tahun 1989 RCTI masih menyiarkan serial kartun Doraemon hingga saat ini (*Ibid*, hal 20).

Sinopsis kartun Doraemon bermula dari cerita kehidupan awal Doraemon tidak begitu baik. Ia adalah sebuah robot gagal yang dilelang kepada sebuah keluarga miskin yang terlilit utang, yang tak lain adalah keluarga keturunan Nobi Nobita. Doraemon pernah menjalani masa-masa berat: Ia hanya menjadi penjaga bayi setelah gagal melewati ujian di akademi robot, kedua telinganya hancur setelah digigit robot tikus, catnya luntur akibat ulahnya sendiri, dan masih

banyak kisah sedih yang ia lalui di tahun pertama kelahirannya. Sampai suatu ketika, keluarganya mengirimkan ia kembali ke masa lalu, kira-kira 250 tahun yang lalu, zaman dimana Nobita Nobi, leluhur keluarga ini, masih hidup di Tokyo.

Misi Doraemon adalah untuk menolong Nobi Nobita, buyut dari Sewashi, pemilik Doraemon. Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak dan tidur; kemampuan yang hampir tak berguna di zaman Jepang modern. Inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya. Kemudian Doraemon dikirim dari masa depan untuk menjadikannya seorang pria yang sukses. Sangat ironis, sebuah robot gagal datang membantu seorang anak yang gagal. Tetapi pada kenyataannya, persahabatan kedua anak ini membuat mereka menjadi seseorang yang lebih baik.

Singkat cerita, tibalah di tahun 1969 pada hari Tahun Baru Jepang. Doraemon keluar dari laci meja milik Nobita, dan sejak saat itu ia tinggal bersama Nobita, misinya adalah untuk mencegah Nobita menjadi orang gagal. Setiap kali Nobita tertimpa masalah, terutama saat Nobita diganggu oleh Giant dan Suneo, Doraemon akan segera membantu dengan alat-alat ajaibnya.

Kelihatannya misi Doraemon berhasil, karena ketika mereka menjelajah ke masa depan, Nobita melihat dirinya menikah dengan Shizuka, tidak dengan Jaiko sebagaimana mestinya. Dia juga melihat keturunannya hidup dalam kondisi yang lebih baik daripada ketika Sewashi mengirim Doraemon dulu, bahkan keturunan Nobi mampu membeli robot yang "tidak gagal", Dorami.

Diceritakan dalam *manga* dan serial TV-nya, Doraemon dan Nobita saling bekerja sama untuk memperbaiki kehidupan mereka masing-masing. Mereka saling bekerja sama dan tolong-menolong. Banyak juga cerita yang menampilkan kisah keberanian dan kegigihan mereka untuk menjaga persahabatan yang sudah mereka jalin.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 01 Ciputat, ditemukan hasil sebagai berikut:

1. Komponen Masukan (*Antecedent*)

Pada tahapan masukan (*antecedent*), temuan evaluasi dilapangan berdasarkan studi dokumen yang mencakup beberapa aspek, yaitu Kebijakan penayangan serial Kartun

Doraemon dan Tujuan penayangan serial kartun Doraemon. Sumber data pada tahapan ini adalah UU No. 33 perfilman tahun 2009, adapun urainnya sebagai berikut :

Aspek pertamanya yaitu kebijakan penayangan serial kartun Doraemon yang sesuai dengan kebijakan yg di keluarkan oleh lembaga sensor film. Tayangan serial kartun Doraemon telah lulus sensor dari lembaga sensor film dan dapat ditayangkan di televisi. Penyensoran juga dilakukan dengan melihat golongan usia penonton film. Dan serial kartun Doraemon dikategorikan untuk anak-anak dari usia 5 tahun sampai usia 13 tahun.

Pada aspek tujuan penayangan serial kartun Doremon selain untuk menghibur terdapat juga unsur budaya asing yang dapat diketahui dan dapat menambah wawasan oleh penonton serial kartun Doraemon. Anak-anak bisa mengetahui dan mempelajari tentang budaya asing khususnya budaya Jepang.

2. Komponen Proses (*Transaction*)

Pada tahapan proses (*transaction*), temuan evaluasi di lapangan berdasarkan wawancara, observasi dan kuesioner. Tahapan ini mencakup dua aspek, yaitu aspek waktu penayangan serial kartun Doraemon dan proses penayangan serial kartun Doraemon.

Waktu penayangan serial kartun Doraemon berdasarkan hasil temuan adalah adanya kesesuaian waktu penyangan dengan peraturan dari pedoman perilaku penyiaran dan standar program siaran tahun 2012 bagian ketiga klafikasi A pasal 36 no.5 yaitu program siaran anak-anak diutamakan disiarkan dari pukul 05.00 atau pukul 18.00 waktu setempat. Dan serial kartun Doraemon di televisi ditayangkan dari pukul 08.00 sampai 09.00.

Aspek proses penayangan serial kartun Doraemon berdasarkan hasil temuan pada siswa yang mengetahui tentang serial kartun Doraemon yang ada di televisi. Dan juga mengetahui dengan baik karakter-karakter yang ada di dalam serial kartun Doraemon seperti karakter Doraemon yang baik hati dan suka menolong, karakter Nobita yang pemalas, karakter Giant yang jahil dan cepat pmarah, karakter Suneo yang suka pamer dan karakter Shizuka yang baik hati dan anak perempuan yang di sukai Nobita. Berdasarkan dengan penelitian Putera (2013), yang menemukan bahwa semakin sering, semakin lama, dan semakin serius (frekuensi, duarasi dan antensi). seorang anak dalam menonton film kartun Crayon Shinchin, maka semakin tinggi tingkat peniruan (kata-kata dan perbuatan) dan perilaku menjengkelkan pada diri anak ketika sedang berbicara dengan orang tua. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua siswa, orang tua juga mengijikan anak-

anak mereka untuk menonton serial kartun Doraemon karena menurut orang tua serial kartun Doraemon tidak membahayakan bagi anak mereka. Dari hasil kuesioner orang tua setelah menonton serial kartun Doraemon tidak ada perubahan dari perilaku anak mereka. Tapi pada kuesioner anak didapati data saat anak menonton serial kartun Doraemon tidak banyak orang tua mendampingi anak mereka menonton serial kartun Doraemon.

3. **Komponen Hasil (*Outcomes*)**

Pada tahapan hasil (*outcomes*) adalah dampak positif dan dampak negatif setelah siswa menonton serial kartun Doraemon. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner setelah siswa menonton serial kartun Doraemon terdapat lebih banyak hasil dampak yang ke arah yang positif seperti siswa mengerti arti persahabatan dengan temannya dan suka saling menolong dengan sesama. Pada dasarnya, temuan penelitian ini serupa dengan temuan Letuna (2012) dan Tushi (2014) yang berfokus pada pengaruh perilaku anak-anak. Temuan Letuna, yang melaporkan anak-anak yang menghabiskan waktu menonton film kartun Doraemon di televisi memiliki perilaku yang “prososial” seperti segan atau keberatan mengganggu teman-teman mereka yang sedang belajar, tidak ingin berkelahi, tidak membolos, mengunjungi atau jenguk teman yang sakit, tidak mencoret-coret tembok sekolah, tidak terlambat pada hari senin, memakai sepatu hitam, dan kaos kaki, dan memakai topi dan dasi pada upacara bendera. Sementara temuan Tushi, menemukan anak-anak yang membiasakan menonton film kartun Doraemon memiliki perubahan pola pikir ke arah negatif. Berdasarkan hasil wawancara orang tua melihat perilaku anaknya setelah menonton serial kartun Doraemon lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan kreatif dalam berfikir. Namun terdapat pula dampak negatif yang orang tua nyatakan bahwa anak mereka suka lupa waktu kalau sudah menonton film.

Berdasarkan data temuan di atas terlihat bahwa serial kartun Doraemon layak ditayangkan di televisi dan ditonton oleh siswa. Dan terdapat juga perubahan perilaku ke arah yang positif setelah menonton serial kartun Doraemon. Dengan demikian bahwa dampak penayangan serial kartun Doraemon di televisi sesuai dengan standar evaluasi yang ditentukan sehingga penayangan serial kartun Doraemon di televisi dapat dilanjutkan.

Evaluasi tersebut memiliki implikasi bagi penayangan serial kartun Doraemon, baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis, evaluasi penayangan serial kartun Doraemon di televisi yang sudah mendapatkan izin sensor dari lembaga sensor film dapat ditayangkan di televisi. Dan setelah siswa menonton penayangan serial kartun Doraemon

dapat mempengaruhi perilaku siswa dalam perilaku kehidupan sehari-hari dan hasil dari penelitian ini perilaku siswa SD setelah menonton serial kartun Doraemon lebih ke arah yang positif. Sedangkan Implikasi secara praktis dari evaluasi penayangan serial kartun Doraemon yaitu, agar program penayangan serial kartun di Indonesia dapat berjalan dengan baik dan efektif, maka program harus berjalan dengan mengacu pada standar penayangan serial kartun menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman dan Pedoman Perilaku Penyiaran (P3) dan Standar Program siaran (SPS) tahun 2012. Serta ada peran aktif orang tua dalam mengawasi atau mendampingi saat anak-anak menonton televisi.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian evaluasi menggunakan model *Countenance* maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Tahapan *antecedents* dievaluasi dalam beberapa indikator diantaranya kebijakan penayangan serial kartun Doraemon dan tujuan penayangan serial kartun Doraemon. Berdasarkan kutipan pada halaman 28 dan 29, bahwa kebijakan penayangan serial kartun Doraemon sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman berdasarkan BAB VI pasal 57 dan tujuan penayangan serial kartun Doraemon juga sudah sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman berdasarkan BAB II pasal 3 dan BAB III pasal 7. Sesuai hal tersebut, diketahui bahwa indikator yang dievaluasi keduanya sudah memenuhi kriteria evaluasi sehingga tayangan serial kartun Doraemon dapat ditayangkan di televisi.
2. Pada tahap *transaction* indikator yang dievaluasi adalah waktu penayangan serial kartun Doraemon dan proses penayangan serial kartun Doraemon. Dari kedua indikator yang dievaluasi dapat disimpulkan bahwa pada tahap proses (*transaction*) sudah memenuhi kriteria evaluasi yang ditentukan hanya saja masih ada hal yang perlu ditanggapi yaitu harus adanya pendampingan oleh orang tua terhadap anak ketika anak-anak sedang menonton film. Agar orang tua bisa menjelaskan ke anaknya mana yang baik dan mana yang tidak baik dari film yang mereka tonton.

3. Pada tahap hasil (*outcomes*) indikator yang dievaluasi yaitu dampak penayangan serial kartun Doraemon. Indikator tersebut sudah memenuhi kriteria evaluasi yang ditentukan, yaitu setelah menonton serial kartun Doraemon dampak dari perilaku anak lebih ke arah yang positif seperti siswa mengerti arti persahabatan dengan temannya dan suka saling menolong dengan sesama. Namun terdapat pula dampak negatif yang orang tua nyatakan bahwa anak mereka suka lupa waktu kalau sudah menonton film. Walaupun masih ada sedikit dampak negatif dari serial kartun Doraemon tapi siswa masih bisa menerima dengan baik pesan yang ada di dalam serial kartun Doraemon.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Hamalik, Oemar 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni
- Junaidi, A. Muhli. 2009. *Bermain dan Belajar Bersama Upin Ipin*. Jokjakarta : DIVA Press
- Kasali. Rhenald, 2013. *Camera Branding: Cameragenic VS. Auragenic*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Letuna. Mariana A. 2012.” Pengaruh Exposure Film Kartun Doraemon di RCTI terhadap Perilaku Prososial Anak-anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Communio*
- Miarso ,Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Musbikin, Imam 2009. *Dibesarkan Kantong Ajaib Doraemon*. Jokjakarta : DIVA Press
- Sadiman. Arief S. 2014 . *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Warsita, Bambang , 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta